

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

“Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016, hlm. 2). Dalam suatu penelitian diperlukan sebuah metode agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah serta tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Metode penelitian dapat digunakan dalam pelaksanaan, pengumpulan dan analisis data. Metode penelitian yang digunakan peneliti kali ini adalah metode eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 107) menjelaskan bahwa “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Dari pemaparan di atas peneliti memiliki gambaran tentang penelitian eksperimen, yaitu mencari pengaruh perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendalikan. Sesuai yang akan dikaji oleh peneliti yaitu apakah terdapat akibat dari suatu perlakuan, dengan hal itu peneliti memiliki tujuan untuk mencari tahu apakah terdapat pengaruh dari Gaya Pembelajaran Resiprokal terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa SMA Negeri 1 Majalaya.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian digunakan guna lebih memudahkan peneliti dalam menentukan tujuan penelitian. Desain penelitian eksperimen perlu suatu pola eksperimen yang sesuai dengan variabel-variabel yang terkandung di dalam tujuan penelitian dan hipotesis yang akan digunakan adalah *One Group Pre-test dan Post-Test*. Dalam konsep design ini adanya pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan adanya *pre-test* dapat mempermudah peneliti dalam menentukan keakuratan hasil penelitian, *pre-test* juga bisa dijadikan penilaian awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) hingga menuju tes akhir karena dapat membandingkan sebelum diberikan perlakuan. Pada penelitian ini menggunakan desain *one group Pretest-Posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \quad X \quad O_2$

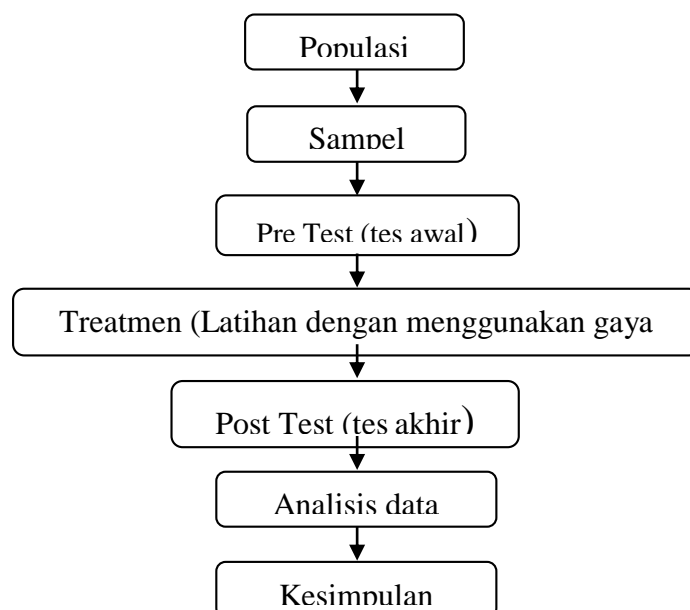
Gambar 3.1 Desain *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

- $O_1$  : Nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)  
 $O_2$  : Nilai post-test (setelah diberi perlakuan)  
 $X$  : Perlakuan atau treatment (penerapan gaya resiprokal)  
 $(O_1 - O_2)$  : Pengaruh gaya resiprokal terhadap keterampilan bermain sepakbola

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu pemberian pretest terhadap siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola, untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa tersebut. Selanjutnya setelah pemberian pretest diberikan perlakuan/treatment ( $X$ ) dengan latihan menggunakan gaya resiprokal kepada siswa tersebut. Setelah program perlakuan/treatment selesai diberikan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan tes akhir/posttest untuk mengukur hasil belajar siswa yang telah diberikan treatment. Data-data yang sudah terkumpul, yaitu data pre-test dan post-test selanjutnya diolah dan akan didapat kesimpulan mengenai pengaruh latihan dengan gaya resiprokal terhadap keterampilan bermain siswa.

Adapun langkah-langkah proses pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.2 *Gambar Kerangka Penelitian*

### **3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.3.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung Alamat, Jl. Panyadap No. 02 Desa Panyadap Kecamatan Solokanjeruk. Kode pos, 40376.

#### **3.3.2 Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur-prosedur yang harus ditempuh mulai dari mengajukan proposal hingga penyusunan laporan. Penelitian ini dilaksanakan terhitung dari bulan Maret 2020 sampai dengan April 2020 dengan intensitas 3x pertemuan/minggu.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Dalam suatu penelitian ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan yaitu mengenai obyek penelitian dan populasi. Menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 16) mengemukakan bahwa “Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 117) mengenai pengertian populasi bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipahami, dipelajari, dan selanjutnya dibuat menjadi sebuah kesimpulan yang sesuai dengan masalah penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Majalaya.

#### **3.4.2 Sampel**

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi” (Darajat & Abduljabar, 2014, hlm. 17). Dari definisi tersebut kita ketahui bahwa sampel merupakan bagian dari sebuah populasi. Sejalan dengan itu Sugiyono (2014, hlm. 118) menjelaskan bahwa : “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 1 Majalaya berjumlah 20 orang menggunakan *puposive sampling* dengan pembelajaran dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Penelitian eksperimen merupakan penelitian kuantitatif. Dalam sebuah penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2010, hlm.102) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. instrumen penelitian adalah semua alat bantu yang digunakan untuk, mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, atau mengumpulkan, mengolah data, menganalisa dan menyajikan data- data secara sistematis serta objektif dengan tujuan mempermudah dan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian disebut instrumen penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Gevani, 2014, hlm. 39)

Untuk memperoleh data yang objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Untuk mengukur keterampilan bermain, peneliti menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dan untuk kepercayaan diri peneliti menggunakan angket dengan skala likert.

### **3.4.3. *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)***

Penilaian penampilan keterampilan siswa pada saat bermain itu sangat penting untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai siswa pada saat latihan dan diterapkan pada saat permainan. Penilaian penampilan keterampilan siswa pada saat bermain membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan sedang berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin Metzler (Metzler, 2000, hlm. 344) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Intrument* (GPAI) yaitu Tes Membuat Keputusan Taktik dan Pelaksanaan Keterampilan sebagai sarana untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata penampilan keterampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

### Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Marking</i> )	Membuat pemilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberi dukungan ( <i>support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ menandai ( <i>Guard/ Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

(Sumber : Sucipto (2014). Pembelajaran sepak bola)

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk melakukan pengumpulan data langkah-langkhanya sebagai berikut:

1. Pengumpulan data awal dengan mengadakan tes awal sebelum adanya perlakuan (*pre-test*).
2. Perlakuan (*treatment*)
3. Pengumpulan data setelah perlakuan (*post-test*).

### 3.6 Teknik Analisis Dan Pengolahan Data

Analisis data dalam penelitian merupakan satu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan ketelitian serta kekritisian dari peneliti (Zuriah, 2006, hlm. 198)

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian diolah dan dianalisa untuk menjawab permasalahan dan hipotesis penelitian. Menurut Hadi (2004) proses analisa data sering digunakan adalah metode statistik, karena menyajikan data lebih teratur, singkat dan mudah dimengerti.

Pada penelitian ini, sesuai dengan awal bab adalah penelitian korelasional yang bertujuan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya hubungan positif antara variabel dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dalam analisis data ini menggunakan koefisien korelasi yang merupakan alat statistik untuk membandingkan hasil pengukuran koefisien korelasi yang merupakan alat statistik untuk membandingkan hasil pengukuran variabel-variabel yang berbeda untuk menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel tersebut.

Langkah pengolahan data tersebut ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata dari setiap kelompok sampel:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata yang dicapai

$\sum$  = Jumlah

$x_i$  = Nilai data

$n$  = Jumlah sampel

2. Menghitung simpangan baku

Untuk mengetahui simpangan baku dengan skor yang tidak dikelompokkan, digunakan pendekatan statistika dengan rumus yang dikutip dari Nur Hasan (2008, hlm. 39) yaitu sebagai berikut:

Untuk mencari simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

$S$  = Simpangan baku yang dicari

$N$  = Jumlah sampel

$X_1$  = Skor yang dicapai seseorang

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

### 3. Menguji Normalitas

Data menggunakan uji kenormalan Liliefors. Prosedur yang digunakan menurut Bambang Abduljabar dan Jajat Darajat (2013:148) adalah sebagai berikut:

- Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata simpangan baku
- Mencari Z skor dan tepatkan pada kolom Zi. Dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

Z<sub>i</sub> = Z skor  
 X<sub>i</sub> = Skor sampel  
 $\bar{X}$  = Rata-rata  
 S = Simpangan baku dari sampel

- Mencari luas Zi pada tabel Z
- Pada kolom F (Zi), untuk luas daerah yang bertanda negatif maka 0,5-luas daerah, sedangkan untuk luas daerah bertanda positif maka 0,5+ luas daerah.
- S (Zi) adalah urutan n dibagi jumlah n
- Hasil pengurangan F (Zi) – S (Zi) ditempatkan pada kolom F (Zi) – S (Zi).
- Mencari data atau nilai tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+) sebagai nilai L<sub>0</sub>.
- Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
  - Jika  $L_0 \geq L_{tabel}$  tolak H<sub>0</sub> dan H<sub>1</sub> diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
  - Jika  $L_0 \leq L_{tabel}$  terima H<sub>0</sub> artinya data berdistribusi normal.

### 4. Menguji Homogenitas

Menguji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas juga digunakan sebagai prasyarat dalam statistik non parametrik. Rumus uji homogenitas menggunakan uji Fisher atau dikenal dengan uji F dengan rumus sebagai

berikut.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan

F : Nilai F hitung  
 S<sub>1</sub> : Nilai Varians tertinggi

S<sub>2</sub> : Nilai Varians terendah

Satu data dapat dikatakan equal variance artinya memiliki varians yang sama apabila nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sebaliknya data dapat dikatakan unequal variance artinya memiliki varians yang sama apabila nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .

## 5. Menguji Hipotesis

Berikut langkah langkah untuk menguji kesamaan dua rata-rata satu pihak. Statistik yang digunakan adalah statistik t atau uji t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{B}}{SB / \sqrt{N}}$$

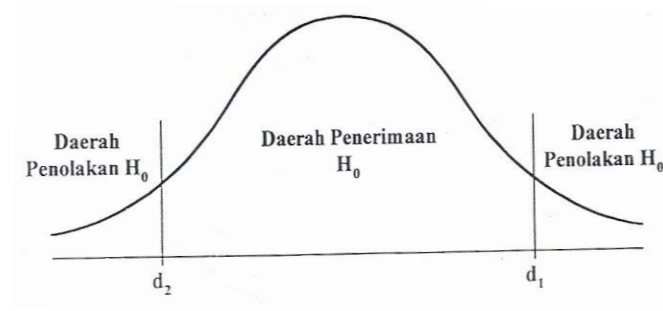
Keterangan dalam rumus :

$t_{hitung}$  = Nilai t yang dicari  
 $\bar{B}$  = Nilai rata-rata beda  
 $S_B$  = Simpangan baku beda  
 $N$  = Jumlah sampel

### 1) Kriteria Penerimaan dan Penolakan $H_0$

- a.  $H_0$  diterima  $< H_1$
- b.  $H_0$  ditolak  $> H_1$

### 2) Batas Kritis Penolakan dan Penerimaan Hipotesis :



Dimana  $d_2$  arah negatif (-2.09) dan  $d_1$  arah positif (2.09)